

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN
SIMBOL-SIMBOL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF PADA
KELOMPOK A TK AISYIYAH I PANDEYAN NGEMPLAK BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2011 / 2012**

KARYA ILMIAH

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

PAUD



Disusun Oleh :

S U J I N E M

A53C090029

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN SIMBOL-
SIMBOL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF PADA
KELOMPOK A TK AISYIYAH I PANDEYAN NGEMPLAK BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2011 / 2012**

SUJINEM, A53C090029, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2012

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf melalui permainan kartu huruf. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Aisyiyah I Pandeyan berjumlah 25 anak . Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data yang dikumpulkan melalui observasi yaitu dengan lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif model alur. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf di kelompok A TK Aisyiyah I Pandeyan. Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf sebesar 43%. Setelah dilakukan tindakan yang disepakati yaitu dengan menggunakan metode permainan kartu huruf pada proses pembelajaran meningkatkan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf diperoleh hasil yaitu Siklus I menjadi 64%, Siklus II meningkat menjadi 73% dan Siklus III meningkat menjadi 84%. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tersebut maka hipotesis tindakan yang menyatakan “Diduga dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf pada kelompok A TK Aisyiyah I Pandeyan tahun pelajaran 2011/2012” terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci : permainan kartu huruf, kemampuan bahasa, menyebutkan simbol-simbol huruf

PERSETUJUAN
UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN
SIMBOL-SIMBOL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF
PADA KELOMPOK A TK AISYIAH I PANDEYAN NGEMPLAK
BOYOLALI TAHUN AJARAN 2011 / 2012

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

SUJINEM

NIM : A53CO90029

Telah Disetujui dan Disyahkan oleh Pembimbing I dan Pembimbing II

Untuk Dipertahankan Dihadapan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Surtikanti, SH.M.Pd



Dra. Sundari, SH.M.Hum

PENGESAHAN
KARYA ILMIAH
UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYEBUTKAN
SIMBOL-SIMBOL HURUF MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF
PADA KELOMPOK A TK AISYIYAH I PANDEYAN NGEMPLAK
BOYOLALI TAHUN AJARAN 2011 / 2012

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

S U J I N E M
NIM : A53CO90029

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 08 Agustus 2012

dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat.

Susunan Dewan Penguji

1. Dra. Surtikanti, SH.M.Pd
2. Dra. Sundari, SH.M.Hum
3. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

()
()
()

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan, 

Drs. H. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547

PENDAHULUAN

PAUD (Pendidikan anak usia dini Indonesia) tertuang dalam UU no 20 th 2003 tentang sistem pendidikan Nasional. Dalam pasal 1 butir 14 bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut Pendidikan usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. PAUD pada jalur non formal berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penititan Anak (TPA), atau bentuk lain sederajat. (Dirjen PNFI.2010:1)

Upaya mencerdaskan bangsa sebagaimana diamanatkan oleh Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea empat terkait pada beberapa aspek diantaranya adalah bahasa. Karena bahasa merupakan alat yang vital bagi kehidupan manusia, dipergunakan untuk mengadakan hubungan-hubungan dengan manusia lain. Manusia memiliki naluri untuk hidup bersama selalu memerlukan hubungan dengan manusia lain sehingga wajarlah jika bahasa dimiliki oleh setiap manusia. Karena bahasa merupakan sesuatu yang wajar dimiliki manusia, seakan-akan bahasa menjadi barang yang biasa saja dalam kehidupan sehari-hari sehingga kurang mendapatkan perhatian yang selayaknya sesuai dengan fungsi dan kedudukannya dalam masyarakat (Mulyadi, 2009).

Perkembangan bahasa untuk usia 4 – 5 tahun menurut Permendiknas Republik Indonesia no 58 tahun 2009 meliputi lingkungan perkembangan : menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Setiap lingkup perkembangan mempunyai tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda. Salah satu dari tingkat pencapaian perkembangan adalah : mengenal simbol-simbol huruf. Indikator tingkat pencapaian perkembangan mengenal simbol-simbol huruf adalah Menghubungkan gambar dengan kata, Menunjukkan benda dengan kata, Membaca gambar yang memiliki kata.

Dari pengamatan yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan permasalahannya. Antara lain adalah cara guru menyampaikan pembelajaran tidak menggunakan alat peraga. Guru mendominasi anak dengan pembelajaran model

klasikal. Guru kurang kreatif dan berkreasi, menjadikan anak bosan dan jenuh. Padahal menurut Peraturan Pemerintah no. 27 th 1990 bab 1 ps 1 ayat(2) tentang pendidikan prasekolah, pendidikan di TK (Taman Kanak-kanak) dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak. Seperti (Karli,2010) mengemukakan bahwa kesulitan anak dalam memahami apa yang disampaikan guru bukan semata-mata kemampuan anak rendah, melainkan anak merasa jenuh dan tidak nyaman dengan proses pembelajaran yang terjadi.

Dengan demikian salah satu langkah untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diberikan. Yakni peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas tentang peningkatan menyebutkan simbol-simbol huruf dengan menggunakan alat peraga kartu huruf. Maka judul penelitian ini adalah **“Upaya Peningkatan Kemampuan Menyebutkan Simbol-simbol Huruf melalui Permainan Kartu Huruf pada siswa kelompok A TK Aisyiyah I Pandeyan , Ngemplak, Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012”**.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Umum adalah: Untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf. Tujuan Khusus adalah : Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyebutkan simbol huruf melalui permainan kartu huruf siswa kelompok A TK Aisyah I Pandeyan, Ngemplak, Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012 dalam menyebutkan simbol-simbol huruf.

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Berbahasa

a. Pengertian kemampuan berbahasa

Kemampuan adalah merupakan suatu kesanggupan, kecakapan untuk menguasai sesuatu yang sedang dihadapi. (Pusat Bahasa Depdiknas, 2007). Bahasa adalah suatu sistem simbol untuk

berkomunikasi dengan orang lain. Sistem aturan bahasa terdiri dari fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. (Santrock,1995) dalam Nurbiana (2005:1.14).

b. Perkembangan Kemampuan Berbahasa Bagi Anak Usia Din

Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun ditandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut (Depdiknas, 2007:3) :

- 1) Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
- 2) Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja,kata sifat, kata keadaan, kata tanya, dan kata sambung.
- 3) Menunjukkan pengertian, dan pemahaman tentang sesuatu.
- 4) Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
- 5) Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

c. Indikator Kemampuan Berbahasa Melalui Simbol-Simbol Huruf

Indikator dalam pengembangan menyebutkan simbol-simbol sebagai berikut :

- 1) Menghubungkan gambar dengan kata
- 2) Menunjukkan benda dengan kata
- 3) Membaca gambar yang memiliki kata

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Bagi Anak Usia Dini

Terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan bahasa bagi anak usia dini. Permasalahan bahasa yang terjadi pada anak usia dini menurut Suhartono (2005 : 15) antara lain :

- 1) Keterbatasan kata-kata yang diketahui.
- 2) Adanya beberapa anak yang mempunyai gangguan alat artikulasi sehingga anak tidak bisa mengucapkan bunyi-bunyi fonem tertentu..
- 3) Ada kalanya anak-anak selalu menggunakan bentuk bahasa yang hanya dipahami oleh orang tuanya.

4) Jika anak telah memasuki pendidikan di taman kanak-kanak akan mempunyai kesulitan dalam menggunakan bahasa, terutama jika anak tersebut di rumah berkomunikasi dengan menggunakan bahasa ibu bahasa daerah, sedang di taman kanak-kanak dalam berkomunikasi dengan teman-temannya menggunakan bahasa Indonesia.

e. Fungsi Kemampuan Berbahasa

Fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Apabila kita mengkaji fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dalam masyarakat maka kita dapat bedakan fungsi bahasa menjadi dua yaitu fungsi perorangan dan fungsi kemasyarakatan.

2. Bermain dan Permainan Kartu Huruf.

a. Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. (Mayesty dalam Yuliani Nurani Sujiono, 2010:144)

Esensi bermain itu membuat perasaan senang, demokratis, aktif tidak terpaksa dan merdeka (Slamet S.2005:7). Sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan membuat anak tertarik untuk ikut serta dan tidak terpaksa.

b. Permainan Kartu Huruf

Kartu Huruf adalah sebuah media pembelajaran yang membentuk kartu yang bertuliskan huruf a – z untuk memudahkan guru dalam mengenalkan huruf pada anak. Kartu huruf merupakan potongan-potongan kertas yang biasanya berukuran sebesar kartu pos. Kartu ini ada dua bagian, bagian depan kartu bertuliskan huruf-huruf dan bagian belakang kartu berisikan gambar yang sesuai dengan huruf depannya.

Contohnya :

Huruf a sisi satunya ada gambar apel

Huruf b sisi satunya ada gambar baju, dan seterusnya

Kartu ini berguna untuk memperkenalkan anak tentang huruf dan membantu anak untuk merangsang kemampuan membaca anak dengan tehnik fonik. Permainan kartu huruf dapat dibuat dalam berbagai versi, yakni versi lepas, versi huruf awal, versi susun huruf dan versi kata yang sama. Versi huruf lepas bertujuan untuk identifikasi dan menambah kekayaan huruf. Versi huruf awal sesuai untuk identifikasi huruf dan menumbuhkan grafonemik anak. Versi susun huruf sesuai untuk menumbuhkan kemampuan sintaksis, dan versi koleksi huruf sesuai untuk identifikasi huruf. (Tadkiroatun Musfiroh.2008.2.15)

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah I Pandean Ngemplak Boyolali. Penentuan tempat untuk penelitian ini didasarkan pada alasan yang bersifat praktis dan efisien. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2011-2012.

B. Subyek Penelitian.

Subyek penelitian ini adalah guru dan anak didik kelas A TK Aisyiyah I Pandean Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali. Anak didik tersebut berjumlah 25 anak didik yang terdiri dari 12 anak didik laki-laki dan 13 anak didik perempuan.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam 3 siklus. Siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Kemmis dan Mc Taggart mengatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi, yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya dilaksanakan pada siklus I, siklus II dan siklus III. (Depdiknas, 2004 : 2). Masing-masing data dianalisis secara diskriptif, kualitatif model alur.

D. Jenis Data

Data yang digunakan penelitian ini adalah : data primer dan data sekunder. Data Primer adalah dari nilai anak, dan oleh peneliti di peroleh melalui observasi. Data sekunder adalah data yang dihasilkan dari pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat. Dan difungsikan sebagai data pelengkap.

E. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengetahui pelaksanaan bermain kartu huruf menggunakan metode observasi dan catatan lapangan. Untuk memperkuat data dari hasil observasi dan catatan lapangan, maka penelitian ini juga menggunakan pula dokumentasi.

F. Instrument Penelitian

Intrumen ini dibuat sebelum peneliti terjun kelapangan dengan menggunakan :

1. Lembar observasi peningkatan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf.
2. Lembar observasi melalui permainan kartu huruf.
3. Lembar Catatan Lapangan.

G. Indikator Pencapaian

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan secara signifikan terhadap kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang meliputi aspek menghubungkan gambar dengan kata, menunjukkan benda dengan kata, membaca gambar yang memiliki kata.

Adapun prosentase keberhasilan penelitian tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Rata-Rata Prosentase Keberhasilan Tiap Siklus

Keberhasilan Peneliti	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-rata prosentase Kemampuan Menyebutkan simbol-simbol Huruf	-	60%	65%	75%

H. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Data yang telah berhasil diperoleh, harus diusahakan kematapan dan dikumpulkan dan dicatat dalam penelitian, maka dipilih dan ditentukan cara yang tepat untuk mengembangkan keabsahan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini akan digunakan teknik *trianggulasi*.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data ada beberapa tahap adalah sebagai berikut :

- a. Menjumlahkan skor yang dicapai pada setiap butir amatan.
- b. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf anak yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan, jumlah skor.
- c. Menghitung prosentase peningkatan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf melalui kartu huruf pada AUD.
- d. Membandingkan hasil prosentase pencapaian pada setiap anak dengan prosentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti.

HASIL PENELITIAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Penelitian

a. Prasiklus

Sebelum dilaksanakan penelitian siklus I, peneliti melakukan *survei* awal untuk mengetahui kondisi sesungguhnya di lapangan serta sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan tindakan. Berdasarkan hasil *survei* awal, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran menyebutkan simbol-simbol huruf pada anak didik TK Aisyiyah I Pandeyan masih bingung dan tergolong rendah. Peneliti kemudian berkolaborasi dengan guru kelas A di TK Aisyiyah I Pandeyan mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode bermain kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan bahasa dalam menyebutkan simbol-simbol.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada prasiklus dengan berpedoman pada lembar observasi. Kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf dari 25 anak prosentase kemampuan anak pada prasiklus adalah 43%.

b. Siklus I

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada Siklus I dengan berpedoman lembar observasi kemampuan anak mengalami peningkatan dari Prasiklus dari prosentase rata-rata 43% menjadi 64% (terlampir). Pada Siklus I prosentase pencapaian ditentukan mencapai 60%. Pada siklus ini dari 25 anak, 16 anak sudah mencapai target yang ditentukan dan 9 anak belum mencapai target, karena prosentase rata-rata kurang dari 60%. Dari pembahasan hasil penelitian Siklus I diatas dapat disimpulkan bahwa hasil Siklus I mampu mencapai target yang sudah dihitung dengan prosentase rata-rata Siklus I 64%.

c. Siklus II

Siklus ini merupakan tindaklanjut yang telah dilaksanakan Siklus I. Hasil tindakan Siklus II terdiri atas uraian dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru dalam proses pembelajaran melalui permainan kartu huruf. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Siklus II, kemampuan anak mengalami peningkatan dari Siklus I 64%, Siklus II menjadi 73%. Pada Siklus II ini prosentase pencapaian yang ditentukan mencapai 65%. Pada siklus ini dari 25 anak, 18 anak sudah mencapai target yang ditentukan. Ada 7 anak yang belum mencapai target, karena prosentase rata-rata kurang dari 65%. Dari pembahasan hasil Siklus II disimpulkan bahwa siklus ini mampu mencapai target yang ditentukan. Hal ini terbukti dengan prosentase rata-rata Siklus II adalah 73%.

d. Siklus III

Pada Siklus III ini mengalami peningkatan dari Siklus II yang prosentase rata-rata 73% menjadi 84%. Pada Siklus III prosentase pencapaian ditentukan mencapai 75%. Pada Siklus III dari 25 anak, 20

anak sudah mencapai target yang sudah ditentukan dan 5 anak belum mencapai target, karena prosentase rata-rata kurang dari 75%. Dari pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Siklus II ini dapat dikatakan berhasil mencapai target yang sudah ditentukan. Hal ini terbukti dengan prosentase rata-rata pada Siklus III adalah 84%.

2. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari tindakan pembelajaran pada Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada setiap tindakan adalah kemampuan untuk menghubungkan gambar dengan kartu, menunjukkan benda dengan kata dan membaca gambaryang memiliki kata. Data-data hasil dalam penelitian untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf melalui permainan kartu huruf ini adalah lembar observasi peningkatan kemampuan untuk menyebutkan simbol-simbol huruf, lembar tabulasi skor, lembar perbandingan hasil observasi pencapaian dengan prosentase keberhasilan dan lembar catatan lapangan serta dokumentasi foto. Berdasarkan hasil tindakan pada Siklus I hingga Siklus III, guru berhasil melaksanakan pembelajaran dengan bermain kartu huruf. Adapun peningkatan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf dapat dilihat pada tabel 4.1, yakni:

Tabel 4.1
Peningkatan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Kemampuan Menyebutkan Simbol-Simbol Huruf	43 %	64 %	73 %	84%

Berdasarkan tabel hasil penelitian peningkatan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf diatas, bahwa sebelum tindakan sampai Siklus III menunjukan peningkatan dari setiap siklus ke siklus berikutnya. Sebelum tindakan rata-rata prosentase anak 43%, Siklus I mencapai 64%, Siklus II mencapai 73% dan Siklus III mencapai 84%. Peningkatan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini terbukti pada setiap siklus I terjadi peningkatan pada sebesar 21% dari 43% menjadi 64%. Pada

siklus I ini dari 25 anak, 16 anak sudah mencapai target yang ditentukan dan 9 anak belum mencapai target. Pada siklus II terjadi peningkatan 9% dari 64% menjadi 73%. Pada siklus II ini 18 anak sudah mencapai target dan 7 anak belum mencapai target. Pada siklus III terjadi peningkatan 12% dari 73% menjadi 84%. Pada siklus III ini 20 anak sudah mencapai target dan 5 anak belum mencapai target. Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian yang diuraikan diatas dapat diketahui, bahwa penerapan permainan kartu huruf pada proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf melalui permainan kartu huruf pada anak kelompok A TK Aisyiyah I Pandeyan pada tahun ajaran 2011 / 2012.

SSIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan analisis dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan menyebutkan simbol-simbol huruf pada anak-anak. Hal ini terbukti adanya rata-rata prosentase kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf dari sebelumnya tindakan sampai pada siklus III yakni sebelum tindakan 43%, siklus I mencapai 64%, siklus II mencapai 73%, siklus III mencapai 84%.
2. Melalui permainan kartu huruf mempunyai peranan yang besar dalam peningkatan kemampuan bahasa terutama dalam menyebutkan simbol-simbol hingga anak bisa membaca kata sederhana dan membaca serta menulis nama sendiri. Dalam hal ini metode pendukung yaitu pemberian tugas membantu meminimalkan permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran.

B. Saran

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala Sekolah mengupayakan atau menjadi motor penggerak dalam perbaikan proses pembelajaran yang menyeluruh bagi anak didik

tidak terbatas pada pembelajaran akademik, tetapi juga kemampuan yang lain termasuk kemampuan berbahasa seperti persiapan alat peraga, media gambar, buku cerita dan alat-alat pembelajaran lainnya.

2. Kepada Guru

Guru kelas hendaknya menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat, menarik dan menyenangkan agar dapat membuat anak berminat dan antusias dalam mengikuti. Pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Guru kelas hendaknya menyampaikan materi secara bertahap dari yang mudah-mudah dan bervariasi agar anak tidak bosan dan jenuh. Dan guru hendaknya melakukan pendekatan secara emosional terhadap anak, agar anak tidak merasa minder dan takut sehingga anak akan lebih mandiri dan percaya diri, sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

3. Kepada Orang Tua Anak Didik

Orang tua hendaknya untuk melatih anak untuk mandiri dan percaya diri, sehingga anak menjadi mudah beradaptasi dan berkembang sesuai proses perkembangan anak.

4. Kepada Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya perlu melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini, tetapi dalam materi dan pendekatan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambardini, Vincha. 2005. *Kartu Pintar Huruf*. Jakarta : Wahyu Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Aditya Media.
- Basuki, 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdikbud, 1996. *Metodik Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Depdikbud.
- Depdikbud, 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Permainan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdikbud.
- Depdiknas. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Dirjen PNFI, 2010. *Pedoman Tehnik Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta : Dirjen PAUD.
- Hasan, Maemunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Diva Press.
- Karli, Hilda. 2010. *Membaca dan Menulis untuk Anak Usia Dini melalui Aktivitas dan Permainan yang Menyenangkan*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.15/Tahun ke-9/Desember 2010.
- Mansyur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mulyadi. 2009. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Skripsi Universitas Sebelas Maret.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nurbiana, Dhieni, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.

- Suhartono, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks .
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sunendar, Tatang. 2008. ***Penelitian Tindakan Kelas***. Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Jawa Barat.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat
- Tim Kreatif SPA, Silaturohmi Pecinta Anak. 2009. *Mendidik Anak-Anak Yang Memanfaatkan Metode Bcm (Bermain Cerita Menyanyi)*. Kota Gede Jogja : Pustaka Syahida.